



Games de Treinamentos e Educacionais



erious Games

O gênero Serious Game é um gênero chamado de "jogos sérios" considerando a tradução do Inglês para o português. Porém, são jogos que não possuem uma finalidade única de entretenimento. O real objetivo desses tipos de jogos, tanto de tabuleiro quanto digitais, é o processo de aprendizado, voltado para educação e treinamento. Os games nesses formatos possuem um perfil de jogabilidade com cinco aspectos que se integram ao processo de aprendizado: meta, regras, feedback, competição e participação espontânea do jogador. A tabela 1 apresenta os aspectos de jogabilidade focados no processo educacional.

Tabela 1 – Aspectos de Jogabilidade do Serious Games.

Jogabilidade voltada ao processo de aprendizado	Descrição
Metas	Foco no objetivo geral da missão do jogo.
Regras	Descrição das atividades e tarefas a serem realizadas dentro do ambiente do jogo, além de entender e respeitar as leis e condutas do game.
Feedback	Troca de informações sobre o desempenho do jogador durante o comprimento de atividades, tarefas e rotinas do game, deixando ideias e soluções de como o jogador deve agir, se comunicar e jogar.
Competição	Manter a motivação entre os jogadores para alinhar a vontade de vencer do jogador, criando estratégias para manter o perfil competitivo para o jogo.
Espontânea	O jogador se mantém no jogo de forma voluntário, porque o game motiva a ficar focado nas atividades, tarefas e rotinas com estratégias de benefícios e prêmios que deixam o jogador ou jogadora antenado no jogo.

Fonte: Autor

Os Serious Games são considerados um grupo de jogos que podem ser usados e aplicados a várias áreas do conhecimento para proporcionar conhecimento e capacitação de grupos de indivíduos e pessoas que estejam antenadas ao processo de aprendizado. Esse gênero de jogo evoluiu com o decorrer das últimas décadas e se subdividiu em outros grupos de jogos que partem do mesmo conceito de educar e não somente entreter o jogador. Dessa maneira podemos dizer que o Advergames e o Newsgames são uma evolução dos Serious Games, que hoje possuem uma área de subdivisões para serem aplicados como gêneros de jogos reais, digitais ou experiências gamificadas. Os novos gêneros de jogos que

partem do Serious Games são: Advergame, Newsgames, Edutainment, Militainment, Simulação, Persuasivos, Organizacional, Saúde, artístico, en outros formatos que não possuem tanta popularidade para desenvolvimento, sendo às vezes construído para cliente exclusivos. A tabela 2 descreve a descrição da subdivisão do gênero de jogos do Serious Games.

Tabela 2 – Gêneros de Games derivados do Serious Games.

Gêneros	***Descrição***
Advergames	São jogos voltados para divulgação de marcas, produtos e instituições, são usados em ações publicitárias;
Newsgames	São jogos voltados ao processo de informação, para o meio jornalístico informar o público de forma interativa;
Edutainment	São jogos de entretenimento voltados para o processo de aprendizado de conteúdo educativo;
Militainment,	São jogos com foco militar, para o processo de treinamento de soldados e tropas para combate, manuseio de armas, entre outros equipamentos militares;

Game based learning (GBLs)	São jogos educacionais focados no processo de aprendizado do jogador, que tem como foco aprender e se capacitar com o uso do game, para evoluir sobre um conteúdo educacional, sendo estimulador e competitivo para manter o jogo do jogador no processo teórico-prático, teórico ou só prático;
Simulação	São jogos focados em treinamentos, podendo ser aplicado a várias áreas para dar suporte de treinamento para indivíduos ou equipes;
Persuasivos	São jogos de estímulo para o processo de venda e comércio digital;
Organizacional	São jogos focados em causa institucionais ou organizacionais de empresas para o estilo ou treinamento colaboradores e funcionários;
Saúde	São jogos voltados ao processo de treinamento de profissionais da área de saúde;
Artístico	São jogos indicados para o ensino artístico para indivíduos, equipe ou turmas personalizadas.

Fonte: Autor.

Advergames

O tipo de jogo advergames como já foi falado na aula anterior é um tipo de game voltado e usado para a divulgação de marcas, produtos e instituições, que aplicam os jogos nas campanhas publicitárias no ambiente real e virtual. Os formatos possíveis de advergames são os seguintes: associativo,

ilustrativo e demonstrativo. O associativo é um formato do advergames onde a publicidade é integrada ao ambiente do game, não ocorre u. integração direta com o jogador, porque a marca não faz parte direta do jogo, é indicada de forma indireta ou associada a algum detalhe, ambiente, acessório, produtos, ou coisa dentro do game. Podemos dizer que o meio associativo é uma publicidade indireta dentro do Jogo. Um exemplo claro para essa modalidade é o game Need for Speed que apresenta várias marcas durante a dinâmica das fases do jogo. Na modalidade ilustrativa a marca aparece e interage com o jogador; um exemplo que podemos observar é Doritos VR Battle, essa campanha coloca dois consumidores para uma luta pelo Doritos, em uma disputa com realidade virtual (Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Prf93PpKlbs&t=119s). Por último temos a modalidade do Demonstrativo, que apresenta a marca como o jogo ou ambientando o jogo, sendo a modalidade mais direta com o jogador. Essa interação integra o jogador, a marca, ao produto ou a instituição que se apresente para o projeto publicitário, um exemplo de aplicação são as provas no programa do BBB (Big Brother Brasil) A tabela 3 apresenta as modalidades de aplicação dos advergames.

Tabela 3 – Modalidade de Aplicação do Advergames.

Modalidade *Advergames*	**Descrição**
Associativo	Modalidade indireta para a divulgação da publicidade, sendo uma atividade ou tarefa secundária no jogo com a apresentação da Publicidade;
Ilustrativo	Modalidade direta com a apresentação da marca, porém apresenta de forma direta a publicidade, sendo descrita em atividades ou tarefas do game;
Demonstrativo	Modalidade direta é a publicidade como o jogo ou o ambiente do game, sendo uma interação direta e o jogador tem uma experiência de jogabilidade com a marca;

Fonte: Autor.

Newsgames

O Newsgames é derivado do Serious Games, que é um tipo de jogo focado na comunicação e informação de conteúdo jornalístico; são jogos que são integrados a meio, veículos ou jornalistas para informar os telespectadores, leitores e usuários da rede para ensinar ou transmitir uma informação de forma mais lúdica, leve, criativa e informativa para o grande o público. Esse gênero possui modalidade de uso para a forma de construção dos games. Essas modalidades são divididas da seguinte maneira: atualidades, infográficos, documentários, quebra-cabeças, educativos e comunidade. Podemos descrever cada modalidade do Newsgames:



Game based learning (GBLs)

O tipo de jogo Game based learning (GBL), derivado do Serious Games, se caracteriza no processo de aprendizado baseado nos jogos. São metodologias que se aplicam a através do uso dos games para ajudar no processo ensino-aprendizado, construindo e capacitando pessoas e grupos de pessoas. Os games desse tipo podem ser aplicados em várias áreas do conhecimento e tem ganhado espaço em escolas, colégios, faculdades, universidades e instituições de ensino, entre empresas que também procuram adotar o processo do uso de games.

O uso dos games transforma o aluno em jogador e é estimulado por vários aspectos para competir através da busca do conhecimento e capacitação na busca do conteúdo.

- **Atualidades** – são games com assuntos da atualidade, sendo passados de forma direta e interativa com o conteúdo atualizado do dia a dia e do cotidiano;

- **Infográficos** – são games que evoluíram dos infográficos jornalísticos que passam a ser interativos e jogáveis através do conteúdo em pauta;

- **Documentários** – são games que apresentam conteúdos históricos e investigativos para apresentar ao jogador a possibilidade de interagir junto ao conteúdo;

- **Quebra - cabeças** – são jogos de conteúdo de palavras cruzadas e tirinhas de jornal que evoluíram para games em formatos de quebra cabeça interativos;

- **Educativos** – são jogos com foco educacional para apresentar conteúdo jornalístico de forma mais leve e educativo;



- **Comunidade** – são jogos que estimulam a criação de grupos locais, no ambiente virtual para debater vários tipos de assunto no ambiente real e virtual.

- **Montagem do horário de estudo** – é a liberdade de montagem do próprio horário para estudar, fazer uma integração entre vida e trabalho, construindo uma relação de adequação a vida do aluno;

- **Missão e Regras** – definição do objetivo da missão, entendimento das dificuldades e necessidades para cumprir com o propósito do jogo. Entender e respeitar as leis, regras e restrições que o jogador precisa seguir e respeitar durante a jogabilidade do game proposto;

- **Desafio e Propósito** – se aliar a grande missão e ter a capacidade de cumprir com o propósito da missão do game, mantendo a motivação do jogador durante as fases e as etapas do game;

- **Competição e Luta** – é o entendimento de como o jogador vai se integrar a mecânica e dinâmica do game, se mantendo estimulado e focado ao processo de jogabilidade;

- **Benefício e Premiações** – o game precisa manter benefícios com o jogador e premiar as vitórias do jogador, além de ranking.

História de sucesso no mundo da aprendizagem baseada em jogos

A história do MinecraftEdu é uma grande ilustração do potencial do aprendizado baseado em jogos. Esta versão educacional do popular jogo Minecraft, criada pela TeacherGaming em parceria com a Mojang, tem sido

usada em muitas escolas ao redor do mundo para ensinar uma variedade de habilidades e conceitos.



Uma história de sucesso notável vem da Finlândia, onde o MinecraftEdu foi introduzido nas aulas de matemática e ciências em uma escola. O jogo permitiu aos alunos explorar conceitos matemáticos e científicos em um ambiente virtual de maneira lúdica e criativa. Isso resultou em um aumento significativo no interesse dos alunos nessas disciplinas.

O MinecraftEdu oferece aos alunos a oportunidade de construir e explorar mundos virtuais em um ambiente colaborativo. Durante o jogo, os alunos são desafiados a resolver problemas, trabalhar em equipe e serem criativos. Essas habilidades são essenciais para o século XXI e são altamente valorizadas em muitos campos.

Além disso, os professores descobriram que a capacidade do jogo de simular situações do mundo real ajudou os alunos a compreenderem a relevância da matemática e das ciências na vida cotidiana. O uso de um jogo popular como o Minecraft também ajudou a tornar o aprendizado mais envolvente e divertido para os alunos.

Em geral, a experiência com o MinecraftEdu na Finlândia demonstra como os jogos podem ser uma ferramenta eficaz para o aprendizado. Quando bem implementados, os jogos podem proporcionar experiências de aprendizado ricas e envolventes que podem complementar o ensino tradicional e ajudar a melhorar o envolvimento e o desempenho dos alunos.

Conteúdo Bônus

Atividade extra dessa aula é assistir ao documentário “Indie Game: The Movie” é um filme que acompanha a produção de três jogos independentes: “Braid”, “Super Meat Boy” e “Fez”. O filme tem bastante em comum com os games independentes que retrata, sendo financiado no site

de crowdfunding Kickstarter, distribuído por plataformas digitais como Steam e, claramente, é feito por jogadores, para jogadores.



Referência Bibliográfica

BARBOSA, R. M. (Coord.). **Aprendo com jogos**. Autêntica: 2014.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. Intersaberes: 2013.

SCHOTTLER, B. **Jogos de movimento para a 3a idade**. Vozes: 2018.

Ir para exercício